

Docket No.: 3022-16
Client No.: 1227.42952X00
File No.: ARF-027US



PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Application No. : 10/619,186
Confirmation No. : 4958
Applicant : H. TOYODA
Filed : July 15, 2003
Examiner : TBD
Customer No. : 20457

LETTER CLAIMING RIGHT OF PRIORITY

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

December 15, 2003

Sir:

Under the provisions of 35 USC 119 and 37 CFR 1.55, applicants hereby claim the right of priority based on:

Japanese Application No. 2002-208864 filed on
July 17, 2002

A certified copy of said Japanese application document is attached hereto.

Respectfully submitted,

ANTONELLI, TERRY, STOUT & KRAUS, LLP

Alfred A. Stadnicki
Registration No. 30,226

1300 North Seventeenth Street
Suite 1800
Arlington, VA 22209
Tel.: 703-312-6600
Fax.: 703-312-6666

AAS/slk
Enclosure

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
with this Office

出願年月日

Date of Application:

2002年 7月17日

出願番号

Application Number:

特願2002-208864

[ST.10/C]:

[JP2002-208864]

出願人

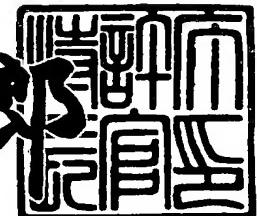
Applicant(s):

アルゼ株式会社

2003年 6月16日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3047028

【書類名】 特許願
【整理番号】 P02-0131
【提出日】 平成14年 7月17日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 13/00
G06F 13/00
【発明者】
【住所又は居所】 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビル
A棟
【氏名】 豊田 博文
【特許出願人】
【識別番号】 598098526
【氏名又は名称】 アルゼ株式会社
【代理人】
【識別番号】 100106002
【弁理士】
【氏名又は名称】 正林 真之
【手数料の表示】
【予納台帳番号】 058975
【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
【物件名】 明細書 1
【物件名】 要約書 1
【物件名】 図面 1
【包括委任状番号】 0018505
【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム機、プログラム及びサーバ

【特許請求の範囲】

【請求項1】 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、

前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、

前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、

前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、

前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機

【請求項2】 行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、

前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、

前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、

前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、

前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機。

【請求項3】 前記符号配置手段は、前記外周セル移動手段及び内周セル移動手段により前記外周セルおよび前記内周セルを移動せしめた結果によっては、前記複数のラインの内の少なくとも1以上において、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率によ

り遊技者に対して利益提供し得る符号の組合せが配列するように、前記符号を配列せしめることを特徴とする請求項1又は2記載のゲーム機。

【請求項4】 前記複数のラインの内、その上に配列された全てのセルが有効となった場合に遊技媒体の払い出しが行われ得るラインの本数及び位置は、遊技者の賭けた遊技媒体の数に応じて決定する有効ライン決定手段を有することを特徴とする請求項1から3いずれか記載のゲーム機。

【請求項5】 前記マトリクスのセルの内の一一部を、抽選により予め有効とする事前セル有効化手段を有することを特徴とする請求項1から4いずれか記載のゲーム機。

【請求項6】 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、

前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、

前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめ、

前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめ、且つ、

前記配置によって得られたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルからなるライン上の全てのセ

ルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定することを特徴とするゲーム機。

【請求項7】 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機に対して、

前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、

前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動ステップと、

前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動ステップと、

前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 8】 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行わしめる、ゲーム機と通信回線を介して接続可能なサーバであって、

前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、

前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、

前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、

前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲーム機、プログラム及びサーバに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「bingo・ゲーム」が行われている。この「bingo・ゲーム」は、縦に5行、横に5列のマトリクスの各セルに1から75の数字が割り振られたカードを用い、くじ引きにより選ばれた数字が表示されたセルに穴をあけ、縦、横、斜めのいずれか一列については役穴を並べたものが当選するといったゲームである。

【0003】

この「bingo・ゲーム」は、ルールが簡単であり、また、一瞬で結果のわかる抽選方法とは異なり、なかなか穴が開かないといった「焦らし」や、もう1つで1列が完成するといった「期待感」などの効果もあるので、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。

【0004】

イベントにおいては、この「bingo・ゲーム」は紙製の「bingo・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0005】

遊技場に設置されるbingo・ゲーム機としては、例えば、特開2001-162046号公報記載のゲーム機等が挙げられる。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、「bingo・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「bingo・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」とあるとか、「右から2番目があたりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。従って、ほとんどの遊技者は、無作為にカードを選択することくなっているといえる。

【0007】

従って、bingo・ゲームを行う遊技者には、戦略などの結果を左右させる思考は不要であり、遊技者はゲーム結果を運不運に委ねてしまうのである。そして、遊技者は、ただ当該結果が導かれるまでのプロセスを楽しんでいるといつても過言ではない。

【0008】

勿論、このようなプロセスを楽しむことにも、充分に娛樂性が存在するのではあるが、ゲーム結果に対して少しでも自己が介入できることを望む遊技者が多いであろうということは、様々なゲームの流行を考えれば、容易に想像され得るものである。

【0009】

このような問題点に対して、特許第2579739号公報に記載の発明によれば、ゲーム中における各セルの有効化の状況に応じて、セルの移動が可能としたものが考えられている。これにより、従来よりも早くラインを完成させるための判断を、遊技者に対して課すことが可能となっている。

【0010】

しかしながら、このような判断は、その時点で既に有効となったセルを1つの列の集中させることができるので、誰もが同様の移動を選択してしまうこととなり、遊技者毎の判断に差異が生じず、その判断に遊技者の個性を反映することは難しかった。

【0011】

本発明は、以上のような問題点に鑑みでなされたものであり、その目的は、bingo・ゲームのようにマトリクス・カードを用いたゲームにおいて、パズル・ゲームの要素を付加することにより、遊技者に対してゲーム結果を左右し得る選択を可能とするゲーム機を提供することにある。

【0012】

【課題を解決するための手段】

本発明は、マトリクス・カードの各セルにトランプゲームのカードの図柄等を用い、当該セルを遊技者の意思で移動をさせた後にゲームを開始し、抽選によっ

て1つのライン上のセルがすべて有効化され、且つ、当該ライン上でポーカー・ゲーム等の役が完成している場合にのみゲームに当選する、といったゲーム機を提供することを目的とする。

【0013】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0014】

(1) 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機。

【0015】

上述した（1）の発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、「を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、「組み合わせることが可能となり、「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよい」ということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したか

によって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0016】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「bingo・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「bingo・ゲーム」は紙製の「bingo・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0017】

しかし、「bingo・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「bingo・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」とあるとか、「右から2番目があたりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。

【0018】

このような問題点に対して、特許第2579739号公報に記載の発明によれば、ゲーム中における各セルの有効化の状況に応じて、セルの移動が可能としたものが考えられている。これにより、従来よりも早くラインを完成させるための判断を、遊技者に対して課すことが可能となっている。

【0019】

しかしながら、当該判断は、その時点で既に有効となったセルを1つの列の集中させることができるので、遊技者毎の判断に差異が生じず、その判断に遊技者の個性を反映することは難しかった。

【0020】

そこで、本発明のように、従来の「bingo・ゲーム」における数字の代わりに1組のトランプ・カードの図柄を用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」における役を完成している場合には、当該役の種類に応じて遊技媒体の払い出し数を決定するように構成することに

より、選択されたマトリクスにおいて如何にセルの移動を行うかによって、遊技者が享受され得る遊技媒体の払い出し数が変動するので、当該セルの移動に対して当該遊技者の推考を課すことが可能となるのである。

【0021】

(2) 行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機。

【0022】

上述した(2)の発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといった

ゲーム機において、「前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、「を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・game」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せからなる役に応じて遊技媒体の払い出し数が決定されるという「麻雀ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、「組み合わせ」が可能となり、「bingo・game」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となると共に、上述した(1)の発明とは図柄も役となる符号の組合せも異なる新たなゲーム機を提供することが可能となる。

【0023】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「bingo・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「bingo・ゲーム」は紙製の「bingo・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0024】

しかし、「bingo・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「bingo・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」とあるとか、「右から2番目があたりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。

【0025】

このような問題点に対して、特許第2579739号公報に記載の発明によれば、ゲーム中における各セルの有効化の状況に応じて、セルの移動が可能としたものが考えられている。これにより、従来よりも早くラインを完成させるための判断を、遊技者に対して課すことが可能となっている。

【0026】

しかしながら、当該判断は、その時点で既に有効となったセルを1つの列の集中させることができるので、遊技者毎の判断に差異が生じず、その判断に遊技者の個性を反映することは難しかった。

【0027】

そこで、本発明のように、従来の「bingo・ゲーム」における数字の代わりに1組の麻雀牌の図柄と、例えば8行×8列のマトリクスとを用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが、2組の3個の符号からなる組合せと1組の2個の同一の符号からなる組合せと、からなる麻雀における役を連想可能な組合せを形成している場合には、当該役の種類に応じて遊技媒体の払い出し数を決定するように構成することにより、選択されたマトリクスにおいて如

何にセルの移動を行うかによって、遊技者が享受され得る遊技媒体の払い出し数が変動するので、当該セルの移動に対して当該遊技者の推考を課すことが可能となるのである。

【0028】

(3) 前記符号配置手段は、前記外周セル移動手段及び内周セル移動手段により前記外周セルおよび前記内週セルを移動せしめた結果によっては、前記複数のラインの内の少なくとも1以上において、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により遊技者に対して利益提供し得る複数のポーカー・ゲームの役の内の1となる符号の組合せが配列するように、前記符号を配列せしめる特徴とする(1)又は(2)のゲーム機。

【0029】

上述した(3)の発明によれば、(1)又は(2)のゲーム機に対して、「前記符号配置手段は、前記外周セル移動手段及び内周セル移動手段により前記外周セルおよび前記内週セルを移動せしめた結果によっては、前記複数のラインの内の少なくとも1以上において、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により遊技者に対して利益提供し得る複数のポーカー・ゲームの役の内の1となる符号の組合せが配列するように、前記符号を配列せしめる」ように構成することにより、遊技者が一定以上の利益供与を常に期待することが可能となる。

【0030】

(1) におけるゲーム機においては、遊技者に対して提示するマトリクスには無作為に選択されたトランプ・カードの図柄が配列するように構成されているので、遊技者が「パズル・ゲーム」の興味を味わうことができるが、当該図柄の選択の結果によっては、どのようにセルを移動させたとしても全く役が完成しないことや、役が完成した場合であっても、当該役の中には、「ワン・ペア」、「ツー・ペア」等の遊技媒体の払い出し数の小さい、又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率の低い役である、といったことも起こり得る。

【0031】

そこで、本発明のように、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により、遊技者に対して利益提供し得る役が必ず前記遊技者に対して提示するマトリクスに含まれるように構成することにより、遊技者はどのカードを選択したとしても一定以上の利益提供を期待できることとなり、より遊技者の興味を惹き付けることが可能となるのである。

【0032】

(4) 前記複数のラインの内、その上に配列された全てのセルが有効となつた場合に遊技媒体の払い出しが行われ得るラインの本数及び位置は、遊技者の賭けた遊技媒体の数に応じて決定する有効ライン決定手段を有することを特徴とする(1)から(3)いずれかのゲーム機。

【0033】

上述した(4)の発明によれば、(1)から(3)いずれかのゲーム機に対して「前記複数のラインの内、その上に配列された全てのセルが有効となつた場合に遊技媒体の払い出しが行われ得るラインの本数及び位置は、遊技者の賭けた遊技媒体の数に応じて決定する有効ライン決定手段を有する」ように構成することにより、遊技者の賭ける遊技媒体の数に応じて賭けの対象(以下、適宜「有効」という。)となるラインの本数を選択することができ、ライン完成時の払い出し倍率の高さに応じて遊技媒体の賭け数を調整することができるるので、遊技者の選択がゲーム結果に大きく影響を及ぼすことが可能となる。

【0034】

従来の「bingo・ゲーム」は、縦、横、斜めのどのラインであっても、1つのラインが完成すれば良い、というものであった。

【0035】

しかし、本発明におけるゲームは、ただラインが完成すればよいのではなく、完成したラインにおける符号の組合せによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといったものであるので、高払い出し倍率の期待できるラインと、払い出し倍率の低い役からなるラインと、払い出しの全く期待できないラインとでは、それぞれ遊技者に対する価値が全く異なるものである。

【0036】

そこで、本発明においては、1個のマトリクス全体を賭けの対象とするのではなく、1個のマトリクスが有する複数のラインの1本毎を賭けの対象とすることにより、遊技者の選択及び作戦に幅が与えられるので、より興趣のあるゲーム機を提供することが可能となるのである。

【0037】

例えば、役として「フォー・カード」を有するラインには、遊戯媒体であるコインを1枚、「ツー・ペア」となるラインには、コインを5枚、それぞれ賭けたが、他に「ワン・ペア」となるラインがあるが1枚も賭けない、といった選択が可能となるのである。

【0038】

(5) 前記マトリクスのセルの内の一一部を、抽選により予め有効とする事前セル有効化手段を有することを特徴とする(1)から(4)いずれかのゲーム機。

【0039】

上述した(5)の発明によれば、(1)から(4)いずれかのゲーム機において、「前記マトリクスのセルの内の一一部を、抽選により予め有効とする事前セル有効化手段を有する」ように構成することにより、より早くラインが完成し得ることによるゲーム時間の短縮化が期待でき、また、遊技者に対してラインの完成し易さを期待させることが可能となる。

【0040】

本来の「ポーカー・ゲーム」においては、特別な役を除いては、役を完成させるための手札の組合せが多数存在する。例えば、「ツー・ペア」の場合であれば、2組のペアとなる4枚のカードが確定すれば、残りの1枚はどんなカードであっても問題がないのである。

【0041】

しかし、本発明におけるゲームにおいては、予め符号の配置が決定しているので、ライン上の組合せが如何なる役となるものであっても、5つのセルに表示された符号を全て有効化させなくてはならないので、ラインを完成させるには多く

の抽選が必要となるのである。

【0042】

そこで、本発明においては、一部のセルについて抽選によって予め有効としておくことによって、当該セルを有するラインについては、当該セル以外のセルが有効化されることでラインが完成することとなり、ゲーム時間の短縮化が期待できるのである。また、遊技者に対しても、当該ラインが早期に完成されることを期待させることとなり、遊技者の興味を惹き付けることが可能となるのである。

【0043】

また、(2)のゲーム機のように麻雀牌の図柄を用いたものの場合、(1)のゲーム機に比べセルの数が非常に多くなり得るので、本発明によれば、ゲームの進行を早めることが可能となるのである。

【0044】

(6) 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめ、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめ、且つ、前記配置によって得られたマトリクスを用いてゲームを行い、

ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルからなるライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定することを特徴とするゲーム機。

【0045】

上述した(6)の発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめ、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめ、且つ、前記配置によって得られたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルからなるライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能とな

り、「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のライン内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0046】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「bingo・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「bingo・ゲーム」は紙製の「bingo・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0047】

しかし、「bingo・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「bingo・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」であるとか、「右から2番目があたりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。

【0048】

このような問題点に対して、特許第2579739号公報に記載の発明によれば、ゲーム中における各セルの有効化の状況に応じて、セルの移動が可能としたものが考えられている。これにより、従来よりも早くラインを完成させるための判断を、遊技者に対して課すことが可能となっている。

【0049】

しかしながら、当該判断は、その時点で既に有効となったセルを1つの列の集中させることができるに過ぎないので、遊技者毎の判断に差異が生じず、その判断に遊技者の個性を反映することは難しかった。

【0050】

そこで、本発明のように、従来の「bingo・ゲーム」における数字の代わりに

1組のトランプ・カードの図柄を用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」における役を完成している場合には、当該役の種類に応じて遊技媒体の払い出し数を決定するように構成することにより、選択されたマトリクスにおいて如何にセルの移動を行うかによって、遊技者が享受され得る遊技媒体の払い出し数が変動するので、当該セルの移動に対して当該遊技者の推考を課すことが可能となるのである。

【0051】

また、本発明は、以下に示すものを提供するものもある。

【0052】

行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめ、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめ、且つ、前記配置によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出し

の倍率を決定することを特徴とするゲーム機。

【0053】

上述した発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめ、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめ、且つ、前記配置によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「麻雀ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、ど

の役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動すると
いった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0054】

(7) 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機に対して、前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動ステップと、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動ステップと、前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

【0055】

上述した(7)の発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといった

ゲーム機に対して、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動ステップと、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動ステップと、前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させる」ようにプログラムを構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・game」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・game」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0056】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「bingo・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「bingo・ゲーム」は紙製の「bingo・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0057】

しかし、「bingo・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「bingo・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」とあるとか、「右から2番目があたりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。

【0058】

このような問題点に対して、特許第2579739号公報に記載の発明によれば、ゲーム中における各セルの有効化の状況に応じて、セルの移動が可能としたものが考えられている。これにより、従来よりも早くラインを完成させるための判断を、遊技者に対して課すことが可能となっている。

【0059】

しかしながら、当該判断は、その時点で既に有効となったセルを1つの列の集中させることができるので、遊技者毎の判断に差異が生じず、その判断に遊技者の個性を反映することは難しかった。

【0060】

そこで、本発明のように、従来の「bingo・ゲーム」における数字の代わりに1組のトランプ・カードの図柄を用いてゲームを進行せしめ、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」における役を完成している場合には、当該役の種類に応じて遊技媒体の払い出し数を決定せしめるようにプログラムを構成することにより、選択されたマトリクスにおいて如何にセルの移動を行うかによって、遊技者が享受され得る遊技媒体の払い出し数が変動するので、

当該セルの移動に対して当該遊技者の推考を課すことが可能となるのである。

【0061】

また、本発明は、以下に示すものも提供するものである。

【0062】

行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行う遊技機に対して、前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動ステップと、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動ステップと、前記配置によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させることを特徴とするゲーム機。

【0063】

上述した発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機

に対して、「前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動ステップと、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動ステップと、前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させる」ようにプログラムを構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・game」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「麻雀ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・game」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0064】

(8) 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行わしめる、ゲーム機と通信回線を介して接続可能なサーバであって、前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【0065】

上述した(8)の発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機の制御を行うサーバにおいて、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手

段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、「を有する」ようにサーバを構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・game」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・game」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0066】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「bingo・game」が行われて

おり、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「bingo・ゲーム」は紙製の「bingo・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0067】

しかし、「bingo・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「bingo・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」であるとか、「右から2番目があたりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。

【0068】

このような問題点に対して、特許第2579739号公報に記載の発明によれば、ゲーム中における各セルの有効化の状況に応じて、セルの移動が可能としたものが考えられている。これにより、従来よりも早くラインを完成させるための判断を、遊技者に対して課すことが可能となっている。

【0069】

しかしながら、当該判断は、その時点で既に有効となったセルを1つの列の集中させることができるので、遊技者毎の判断に差異が生じず、その判断に遊技者の個性を反映することは難しかった。

【0070】

そこで、本発明のように、従来の「bingo・ゲーム」における数字の代わりに1組のトランプ・カードの図柄を用いてゲームを進行せしめ、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」における役を完成している場合には、当該役の種類に応じて遊技媒体の払い出し数を決定せしめるようにサーバを構成することにより、選択されたマトリクスにおいて如何にセルの移動を行うかによって、遊技者が享受され得る遊技媒体の払い出し数が変動するので、当該セルの移動に対して当該遊技者の推考を課すことが可能となるのである。

【0071】

また、本発明は、以下のものを提供するものもある。

【0072】

行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行わしめる、ゲーム機と通信回線を介して接続可能なサーバであって、前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【0073】

上述した発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機の制御を行うサーバにおいて、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄

を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、「有する」ようにサーバを構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・game」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・game」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0074】

【用語の定義等】

本発明において、「ライン」とは、マトリクスの行方向、列方向、又は対角線方向の一列上に直線的に並列したセルの集合をいう。尚、当該集合に含まれるセルの数は、必ず当該マトリクスの行及び列の数に一致する。

【0075】

また、ラインの「完成」とは、当該ラインに含まれるセルに表示された符号の全てが抽選の結果によって有効となった状態をいう。

【0076】

更に、「役」とは、ある符号の組合せが、予め定められた条件を満たす特定の組合せとなった状態をいい、ポーカー・ゲームにおける「ワン・ペア」、「フル・ハウス」、「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」等が挙げられる。

【0077】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

【0078】

【ゲーム機の構成】

本発明の実施形態に係るゲーム機10の一例の斜視図を図1に示す。

【0079】

ゲーム機10は、筐体30からなっており、筐体30の正面中央部は、垂直方向に対してやや後方に傾くような傾斜がついており、該面上には、表示装置32が設けられている。表示装置32には、ゲーム実行時における遊技情報が表示され、本表示装置上においてゲームが進行するのである。

【0080】

表示装置32の下方には略水平の台座部50が設けてあり、その上面には、各種スイッチ等が設けられている。台座部50の近傍についての拡大正面図を図2に示す。

【0081】

台座部50の左側から中央部にかけて、5個のスイッチが並列している。左側より、選択スイッチ34及び36、決定スイッチ38、取り消しスイッチ40、

及びB E Tスイッチ4 2である。これらのスイッチは、ゲーム実行時における選択や決定などの指示を行う際に用いられる。

【0082】

また、台座部50の上面右側には、コイン投入口44及び紙幣投入口46が設けられている。これら投入口にコイン又は紙幣が投入されることにより、遊技の実行が可能となるのである。

【0083】

更に、コイン投入口44の近傍には、払い出しスイッチ48も設けられており、このスイッチを押動することにより、投入されているコインが筐体30の正面下部のコイン払い出し口52から払い出され、払い出されたコインは、コイン受け部54に溜められるのである。

【0084】

【ゲーム機の制御装置の構成】

上述したゲーム機10の制御部の構成を示すブロック図を図3に示す。

【0085】

上述した選択スイッチ34及び36、決定スイッチ38、取り消しスイッチ40、及びB E Tスイッチ42は、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、出入力バス64に接続されている。各スイッチを押動することによりそれぞれ所定の信号を発生し、出入力バス64に供給される。出入力バス64は、C P U 66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0086】

また、上述したインターフェイス回路群62には、コイン等検知センサ58も接続されており、上述したコイン投入口44にコインが、又は紙幣投入口46に紙幣が投入された場合には、投入されたコイン又は紙幣の種類及び枚数に関する情報を信号化して、当該信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0087】

更に、上述したインターフェイス回路群62には、払い出しスイッチ48も接続されており、遊技者が払い出しスイッチ48を押動した場合には、所定の信号

が入出力バス64に供給され、当該信号に基づき、投入されているコインが後述する払い出し装置82によってコイン払い出し口52へと払い出されるのである。

【0088】

上述した入出力バス64には、ROM(リード・オンリー・メモリ)68及びRAM(ランダム・アクセス・メモリ)70も接続されている。ROM68はゲーム機のシステム全体の流れを制御する制御プログラムを記憶する。更に、ROM68は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置32等における表示制御をするプログラムの一部等を記憶する。また、RAM70は、上述したプログラムや、後述する遊技プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0089】

本実施形態における制御プログラムは、具体的には、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」もの、「前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる」もの、「前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍

率を決定せしめる」もの、「前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」もの、及び「前記配置によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる」ものを含んでいる。

【0090】

更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、スピーカー79、報知ランプ56、及び払い出し装置82が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0091】

また、報知ランプ56は、ゲーム機10の異常を検出したとき、遊技者が遊技店の店員を呼び出すときなどに点灯或いは点滅し、遊技店の店員に対してその旨を報知するものである。

【0092】

更にまた、入出力バス64には、通信用インターフェイス回路76も接続されており、通信用インターフェイス回路76は、公衆電話回線網やLAN等の通信回線を介して、サーバ等との通信をするためのものである。

【0093】

更にまた、インターフェイス回路群72には、表示制御装置200も接続されており、表示制御装置200は、主制御回路60から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置200に接続されている表示装置32を駆動するための駆動信号を発する。

【0094】

[内部抽選方法]

後述するゲーム機処理においては内部抽選が行われるが、当該内部抽選は、乱

数を発生させ得られた乱数に基づき内部抽選データを得ることとなる。

【0095】

内部抽選における乱数の発生方法に関しては、主として、外部乱数方式と、ソフトウェア乱数方式と、が用いられている。外部乱数方式とは、CPUとは別個に基板上に設けられた、例えばバイナリカウンタICなどの乱数を発生する部分によって、乱数を発生させるものである。また、ソフトウェア乱数方式とは、CPU自身がカウンタを作り、ROMに記憶されたプログラムに従って当該カウンタの数値を更新させ、当該数値を乱数として用いるものである。

【0096】

本実施形態におけるゲーム機においては、ソフトウェア乱数方式により乱数を発生させるものとする。但し、本発明に係るゲーム機における乱数発生方法は、ソフトウェア乱数方式によるものには限らず、外部乱数方式によるもの等、遊技者に対して規則性を感じさせることなく複数の数値の中から1を抽出することができるもの、によって構成してもよい。

【0097】

また、乱数を発生させることなく、直接符号を抽選するように構成してもよい。更には、制御装置内における電気的な処理による抽選のみならず、物理的な抽選方法により符号を抽選するように構成してもよい。例えば、当該ゲームにおいて用いられる符号を付した球を用意し、それらを容器に収容し、当該球を1個ずつ抽出し、当該球に付された符号を抽選結果とするように構成することもできる。

【0098】

上述した抽選によって得られた乱数は、ROM68に記憶された変換テーブルを用いて符号コードに変換され、抽選された順序に従って図4に示す如きデータマップに記録される。図4に示すデータマップは、5回目までの抽選が終わった時点を示す例である。

【0099】

また、当該符号コードは、本発明に係るゲームにおいて使用される符号であるトランプゲームのカードの1枚1枚を識別するためのコードであり、図5に示す

如く分類される。CPU66は、当該符号コードの上1桁により各符号のマークを、また、下一桁により各符号の数字を認識することにより、各ライン上の符号の組合せが役を形成しているか否かを判別するのである。

【0100】

尚、符号として麻雀牌の図柄を用いた場合にも、同様の符号コードを用いられる。

【0101】

[ゲーム機の表示制御装置の構成]

上述した表示制御装置200の回路を示すブロック図を図6に示す。

【0102】

インターフェイス回路202は、入出力バス204に接続されており、上述した主制御回路60から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路202を介して入出力バス204に供給される。入出力バス204は、CPU206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0103】

上述した入出力バス204には、ROM208及びRAM210も接続されている。ROM208は、主制御回路60から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置32に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM210は、当該プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0104】

更に、入出力バス204には、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）212も接続されている。このVDP212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置32に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【0105】

上述したVDP212には、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオRAM214と、背景の画像データや、図柄の画像データ等の画像データを記憶する画像データ用ROM216と、が接

続されている。

【0106】

上述したCPU206は、ROM208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じて表示装置32に表示する画像データをビデオRAM214に記憶させる。主制御回路60から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0107】

また、画像データ用ROM216は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置32等の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【0108】

上述した各画像データがVDP212において合成された後、合成された画像データは駆動回路218に送られ、駆動回路218が表示装置32を駆動することにより、画像が表示装置32上に表示されるのである。

【0109】

[画像の表示例]

上述した如く画像データをビデオRAM214上に記録することによって表示装置32に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図7から図13に示すようになる。

【0110】

図7は、ゲーム開始時における、遊技者にマトリクス・カードの選択をさせるための画面が表示された実施例である。画面中央部には、マトリクス・カードが1枚表示されており、その左右には矢印が表示されている。当該矢印は、遊技者が選択することのできるマトリクス・カードが他にも用意されていることを示すものであり、遊技者は当該矢印に合わせて選択スイッチ34または36を押動することにより他のマトリクス・カードが現在表示されているマトリクス・カードに替わり表示されるのである。遊技者は当該カードを見ることによって、このカ

ードにてゲームを行うか、或いは別のカードにおいてゲームを行うか選択するのである。また、当該マトリクス・カードにおいて、複数のラインの内のどのラインにおいて役が完成しているかについて、遊技者が短時間の内に認識することは難しいので、該当するラインには、図7に示すように各ラインを表す破線に接するように丸印を付することによって、認識を容易にすることができるのである。但し、マトリクス・カードの選択後セルの移動を行ふことで遊技者自身に役の作成を熟考させることを踏まえ、当該丸印を付さないよいように構成してもよい。

【0111】

更に、画面下部には、左から順に、現在行われているゲームにおいて賭けられたコインの枚数、ゲームの結果によって遊技者に払い出されることとなったコインの枚数、及びゲーム機10に投入されているコインの総枚数が表示されている。図7の例においては、まだ遊技者は当該ゲームにおいてコインを賭けていないので、当該ゲームにおいて賭けられたコインの枚数は0枚と表示されている。また、ゲームの結果によって遊技者に払い出されることとなったコインの枚数も0枚と表示されている。そして、遊技者が50枚のコインを投入させた場合の例として、当該ゲーム機10に投入されているコインの総枚数が50枚と表示されている。

【0112】

図8は、マトリクス・カードの選択が終了し、次に遊技者にセルの移動を行わせるための画面の表示の実施例である。表示装置32の中央部には遊技者によって選択されたマトリクス・カードが表示され、その左右には、セルの回転を示す図柄が描かれている。画面左側の図柄は、外周セルを時計回り方向に回転するよう1つずつ移動させることを示すものであり、左側の選択を行うための選択スイッチ34を押動することにより実行される。また、画面右側の図柄は、内周セルを時計回り方向に回転するよう1つずつ移動させることを示すものであり、右側の選択を行うための選択スイッチ36を押動することにより実行されるのである。

【0113】

図9は、マトリクス・カードの選択が終了し、次に遊技者がコインを賭ける操

作に移行した時点における画面の表示の実施例である。遊技者によって選択されたマトリクス・カードが画面左側に表示され、画面右側上部には、ゲーム開始後選択されていくカードの図柄を抽選順に表示するための一覧表が表示される（図11参照）。更に画面右側下部には、様々な役からなるラインが完成した場合のコインの払い出しを受ける場合の、賭けたコインの枚数に対する払い出し枚数の倍率を示す倍率表が表示される。遊技者は、当該マトリクス・カード及び当該倍率表を参考にコインの賭数決定するのである。

【0114】

図10は、マトリクス・カード全体にコインをかけるのではなく、各々のライン毎に遊技者がコインを賭ける遊技方法によるゲームにおいて、ライン毎にコインがかけられた時点の画面の表示例である。コインの賭けられたラインには、役の成立を示す丸印の代わりにかけられたコインの枚数が表示され、また画面左下にはかけられたコインの総枚数が表示されるのである。

【0115】

図11は、ゲーム進行の途中における画面の表示例である。当該ゲームにおいて、遊技者はコインを5枚賭けており、その数字が画面下部左側に表示されている。また、既に14枚のカードが選択されており、それぞれのカードの図柄が、画面右側上部の一覧表に選択順に表示されている。そして、マトリクス・カードに表示された図柄の内の選択されたカードの図柄と一致するものについては、当該図柄の表示されたセルの色が変更されることにより、当該セルが有効化されたことを遊技者に対して認識させるのである。

【0116】

更に、画面左側下部に表示されている倍率表には、図9において表示されていた倍率の数字に遊技者が実際に賭けたコインの枚数を乗ずることにより、実際に払い出しが得るコインの枚数が表示されている。

【0117】

図12は、マトリクス・カードの左上のセルから右下のセルにかけての斜めのライン上のセルの全てが、有効となったことにより、「フル・ハウス」の役が完成了場合における画面の表示例である。この場合、当該ライン上のセルとその

他のセルとの色を変化させ、当該ライン上のセルを識別しやすくするようすること、遊技者に対して当該ラインが完成したことを認識させるのである。また、画面右側下部の倍率表の「フル・ハウス」の部分の色分けを行うことにより、成立した役と、コインの払い出し数を遊技者に報知するのである。また、画面下部中央にも、当該ゲームにおけるコインの払い出し数が表示される。この数字は、この後、右側のコイン投入残数に加算されることとなる。

【0118】

図13は、符号として麻雀牌の図柄を用いた場合の画面の表示例である。通常の麻雀においては麻雀牌を1~4個揃えて1つの役が完成されるが、本発明に係るゲームにおいて1~4個のセルを1つのライン上に並べることは、遊技時間が長大となる、画面が細かくなり遊技者が状況を把握し難い、ゲームが複雑となる、等の理由により遊技への興趣が薄れてしまう可能性がある。そこで、マトリクス・カードは6行×6列のものを用い、3個の符号の組合せが2組からなる役を完成させるもの、またはマトリクス・カードは8行×8列のものを用い、3個の符号の組合せが2組と2個の符号の組合せが1組とからなる役を完成させるもの、等によって麻雀における役に類似する役を完成させることで、遊技者の興趣を失わせずにゲームが行われることが可能となるのである。図13においては、マトリクス・カードは8行×8列のものを用いた場合の表示例である。

【0119】

尚、図13に示すような8行×8列のマトリクス・カードを用いた場合、内周セルの更に内側には、4行×4列のセルが存在することになる。これらのセルについてもセルを移動させることができるように構成してもよく、或いは、ゲーム方法の複雑化を回避するようこれらのセルについては移動を行わないように構成してもよい。

【0120】

[ゲーム機の動作]

上述した主制御回路60において実行されるゲーム機10を制御するサブルーチンを図14から図18に示す。尚、図14に示すサブルーチンは、予め実行されているゲーム機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて

実行されるものである。

【0121】

以下においては、ゲーム機10は予め起動されており、上述したCPU66において用いられる変数は初期化され、定常動作しているものとする。

【0122】

また、以下に示す実施形態は、符号にトランプゲームのカードの図柄を用い、5行×5列のマトリクス・カードを用いた場合を例として説明しているが、符号に麻雀牌の図柄を用い、異なるサイズのマトリクス・カードを用いた場合であっても、同様のサブルーチンによって制御が行われる。

【0123】

図14には、ゲーム全体の進行を制御するサブルーチンが示されている。

【0124】

最初に、ステップS11の処理では、ゲーム機にコイン又は紙幣が投入されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、コイン等検知センサ58から、コイン又は紙幣の投入があったことを検知した旨の信号を受信したか否かの判断が行われる。CPU66は、当該信号の受信がなかったと判別した場合、即ち、遊技者がコイン又は紙幣の投入をしていないと判別した場合には、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了し、当該信号の受信があったと判別した場合、即ち、遊技者がコイン又は紙幣の投入をしたと判別した場合には、ステップS12に処理を移す。

【0125】

次いでステップS12の処理では、マトリクス・カードの作成が行われる。この処理において、CPU66は、トランプ・カードの図柄を抽選によって配列させたマトリクス・カードを、所定の枚数作成をする。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS13に処理を移す。

【0126】

次いでステップS13の処理では、賭数の設定が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者に対して希望する賭数を入力するよう促し、遊技者の入力する情報に基づきゲームにおける賭数を設定する。この処理については後述す

る。以上の処理が終了した後、ステップS14に処理を移す。

【0127】

次いでステップS14の処理では、ゲームの実行がなされる。この処理において、CPU66は、1個ずつトランプ・カードの図柄からなる符号の抽選を行い、これに従いゲームが進行するのである。当該抽選は所定の回数繰り返され、当該所定の回数の抽選が終了した時点でゲームが終了する。これらの処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS15に処理を移す。

【0128】

次いでステップS15の処理では、コインの清算が行われる。この処理において、CPU66は、ステップS14において実行がなされたゲームの結果に基づいて、コインの清算を行う。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS16に処理を移す。

【0129】

次いでステップS16の処理では、コインの残数があるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、ゲーム機10に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがまだ残っているか否かの判断を行う。CPU66は、ゲーム機10に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがまだ残っていると判別した場合には、新たにゲームを行うことが可能となるので、ステップS12に処理を戻し、ゲーム機10に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがもう残っていないと判別した場合には、これ以上ゲームを続行することができないので、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0130】

【カード作成処理】

上述したステップS12においては、図15に示す如きサブルーチンが呼び出される。

【0131】

最初に、ステップS21の処理では、マトリクス・カード中に必ず1つは役を成立させることとした場合における役の抽選を行う。この処理において、CPU66は、ROM68の所定の位置に記憶されている確定役リストの中から、抽選

により1つの役を決定する。この処理が終了した後、ステップS22に処理を移す。

【0132】

次いでステップS22の処理では、確定役において使用される符号の選択が行われる。この処理において、CPU66は、上述するステップS21において決定した役において用いられる符号の選択を行う。CPU66は、当該役を構成するためには必要な符号を5個選択する。

【0133】

例えば、確定役が「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」であった場合であれば、スペード、ハート、ダイヤ、及びクラブの4個のマークの内から1個を抽選により選択を行う。当該役の場合、数字は必然的にA、K、Q、J、10の5個となるので、マークのみの抽選でよい。

【0134】

また、確定役が「フル・ハウス」であった場合であれば、まず、1枚の符号を選択し、当該符号と数字が同一でマークの異なる2個の符号を選択する。次いで当該数字と異なる数字からなる符号を1個選択し、この符号の数字と同一でマークの異なる符号を1個選択する。これにより、同一の数字からなる3個の符号の組と他の同一の数字からなる2個の符号の組による組合せが完成するのである。

【0135】

以上の処理が終了した後、ステップS23に処理を移す。

【0136】

次いでステップS23の処理では、確定役を配列するラインの選択が行われる。この処理において、CPU66は、上述するステップS22において決定した符号の組合せを配列させるラインの位置の決定を行う。CPU66は、マトリクス・カード上の12本のラインの内、どのラインに当該確定役を構成する符号を配列させるかの抽選を行い、1本のラインを決定する。この処理が終了した後、ステップS24に処理を移す。

【0137】

次いでステップS24の処理では、確定役を構成する符号の配置が行われる。

この処理において、CPU66は、上述するステップS23において決定したライン上に上述するステップS22において決定した5個の符号を配列させる。CPU66は、当該5個の符号を抽選により当該ライン上の5個のセルの内のどこに配置するかを決定し、全ての符号を当該ライン上に配置する。以上の処理が終了した後、ステップS25に処理を移す。

【0138】

次いでステップS25の処理では、残りのセルへの符号の配置が行われる。この処理において、CPU66は、上述したステップS24において符号の配置が行われなかった残りの20個のセルに対し、符号を配置する。CPU66は、当該20個のセル各々に対して配置をする符号を抽選により決定し、当該抽選により選択された符号を当該セルに配置し、当該マトリクス・カード上の25個のセル全てに符号を配置する。以上の処理が終了した後、ステップS26に処理を移す。

【0139】

次いでステップS26の処理では、セルの移動が行われる。この処理において、CPU66は、外周セル及び内周セルを各々移動させることにより、上述したステップS21からS24において配置された確定役を構成する符号を1本のライン上に配列しないように、外周セル及び内周セルを各々移動させる。この処理が終了した後、ステップS27に処理を移す。

【0140】

次いでステップS27の処理では、所定数のマトリクス・カードの準備が完了したか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、上述したステップS21からステップS25の処理により作成されたマトリクス・カードが所定の枚数に達したか否かの判断を行う。CPU66は、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていないと判別した場合には、残りのカードを作成するためにステップS21に処理を戻し、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていると判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0141】

上述した本サブルーチンの処理を行うことで複数枚のマトリクス・カードが準

備され、また、上述したステップS21からS26の処理を行うことにより、「前記外周セル移動手段及び内周セル移動手段により前記外周セルおよび前記内週セルを移動せしめた結果によっては、前記複数のラインの内の少なくとも1以上において、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により遊技者に対して利益提供し得る符号の組合せが配列するように、前記符号を配列せしめる」ことが可能となるので、符号の配列によっては全く役が成立しないマトリクスを遊技者に提示することができなくなり、遊技者はどのカードを選択したとしても、セルの移動の仕方によっては利益提供を期待できることとなるのである。

【0142】

尚、本実施形態においては、セルの移動の仕方によって成立し得る役がマトリクス・カード中に予め含まれるように符号の配置を行うように構成しているが、本発明はこれに限らず、全てのセルに対して抽選によって符号を配置するように構成してもよい。この場合、上述したステップS21からS24、及びステップS26の処理は行われない。

【0143】

【賭数設定処理】

上述したステップS13においては、図16に示す如きサブルーチンが呼び出される。

【0144】

最初にステップS31の処理では、カードの選択画面が表示される。この処理においてCPU66は、表示装置32上にカードの選択画面を表示させ、遊技者に対してステップS12において作成された複数のカードの内から1枚を遊技者に選択させる。このとき、表示装置32上には、当該複数のカードの内の1枚が表示され、残りのカードについては遊技者が選択スイッチを押動することにより、他のカードの内の1枚を既に表示されているカードと交換して表示される。この動作を繰り返すことにより、ステップS12において作成された全てのカードを遊技者に対して表示させることができるのである。この処理が終了した後ステップS32に処理を移す。

【0145】

次いでステップS32の処理では、決定スイッチが押動されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者が決定スイッチを押動したか否かの判断を行う。CPU66は、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者が決定スイッチを押動していないものと判別し、本ステップを繰り返し、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信した場合には、遊技者が決定スイッチを押動したものと判別し、ステップS33に処理を移す。

【0146】

次いでステップS33の処理では、セルの移動画面が表示される。この処理において、CPU66は、表示装置32上に上述したステップS31及びS32において選択されたカードを表示させ、遊技者に対してセルの移動を促す画面を表示させる。この処理が終了した後、ステップS34に処理を移す。

【0147】

次いでステップS34の処理では、決定スイッチが押動されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者が決定スイッチを押動したか否かの判断を行う。CPU66は、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者が決定スイッチを押動していないものと判別し、本ステップを繰り返し、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信した場合には、遊技者が決定スイッチを押動したものと判別し、ステップS35に処理を移す。

【0148】

次いでステップS35の処理では、賭数の入力画面が表示される。この処理において、CPU66は、表示装置32上に上述したステップS33及びS34においてセルの移動が行われたカードを表示させ、遊技者に対して当該カードに対して賭けるコインの数を決定するよう促す画面を表示させる。このとき、当該画面には、当該カードの他に、賭けたコインの枚数に対する完成した役の種類に応じて返却されるコインの倍率を示す表も表示され、これを参考に遊技者は賭けるコインの枚数を決定するのである。この処理が終了した後、ステップS36に処

理を移す。

【0149】

次いでステップS36の処理では、決定スイッチが押動されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者が所望するコインの賭数を入力した後、決定スイッチを押動したか否かの判断を行う。CPU66は、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者が決定スイッチを押動していないものと判別し、本ステップを繰り返し、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信した場合には、遊技者が決定スイッチを押動したものと判別し、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0150】

上述したステップS33及びS34の処理を行うことにより「前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる」、及び「前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる」ことが可能となり、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」又は「麻雀ゲーム」の興趣とを有するゲーム機に、更に、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣を組み合わせることが可能となるので、

「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となるのである。

【0151】

[ゲーム実行処理]

上述したステップS14においては、図17に示す如きサブルーチンが呼び出される。

【0152】

最初に、ステップS41の処理では、事前有効セルの決定が行われる。この処理において、CPU66は、マトリクス・カード上の25個のセルの中から、ゲーム開始当初から有効とされるセルを決定する抽選を行う。CPU66は、当該有効とされるセルの個数及び位置に関して抽選を行い、その結果に基づき、当該有効とされるセルを有効化する。以上の処理が終了した後、ステップS42に処理を移す。

【0153】

次いでステップS42の処理では、符号の抽選が行われる。この処理において、CPU66は、内部抽選により1つの符号の選択を行う。そして、その選択された符号を表示装置32上の右上部に表示された抽選結果の一覧表に表示させる。尚、選択された符号が同一のゲームにおいて既に1回選択されており、当該一覧表に表示されている場合には、当該抽選結果を表示せずに再度抽選を行い、新たな符号を選択されるようにするのである。以上の処理が終了した後、ステップS43に処理を移す。

【0154】

次いでステップS43の処理では、符号の照合が行われる。この処理において、CPU66は、上述するステップS42において選択された符号と表示装置32上に表示されたマトリクス・カードに表示された符号との照合を行う。当該選択された符号と同一の符号が当該マトリクス・カードに表示されていた場合には

、当該符号の表示されたセルを有効化し、当該セルの色を変更する。以上の処理が終了した後、ステップS44に処理を移す。

【0155】

次いでステップS44の処理では、所定回数の抽選が行われたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、上述したステップS42における符号の抽選が所定の回数実行されたか否かの判断を行う。CPU66は、当該抽選のなされた回数がまだ所定の回数に達していないと判別した場合には、ステップS42に処理を戻し、当該抽選のなされた回数が所定の回数に達したと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0156】

尚、本実施形態においては抽選の回数が所定の回数に達する前に当該複数のラインの内の1において当選があった場合であっても、当該抽選の回数が所定の回数に達するまでは繰り返し抽選を行うものとしているが、本発明はこれに限らず、抽選の回数が所定の回数に達する前に当該複数のラインの内の1において当選があった場合には、その時点で抽選は終了するように構成してもよい。この場合、ステップS44の処理における判断基準は、「所定回数の抽選の終了、又は当選ラインの成立」となる。

【0157】

[コイン払い出し処理]

上述したステップS15においては、図18に示す如きサブルーチンが呼び出される。

【0158】

最初に、ステップS51の処理では、マトリクス・カード上の複数のラインの中に当選ラインがあるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、表示装置32上に表示されたマトリクス・カード上の複数のライン上の符号の組合せの中に、全てが有効化され、且つ、役が形成されているラインが存在するか否かを判断する。CPU66は、当該複数のラインの中に当選ラインがないと判別した場合には、ステップS54に処理を移し、当該複数のラインの中に当選ラインがあると判別した場合には、ステップS52に処理を移す。

【0159】

次いでステップS52の処理では、コイン払い出し数の算出が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者が当該ゲームに対して賭けたコインの枚数に、上述するステップS51において当選していると判別されたラインにおける役の種類に応じた払い出し倍率を乗ずることによって、コイン払い出し数を算出する。このとき当選ラインが複数存在するときには、それぞれの役の内で最も払い出し倍率を有する役の倍率が適用される。以上の処理が終了した後、ステップS53に処理を移す。

【0160】

尚、当選ラインが複数存在するときには、本実施形態においてはそれぞれの役の内で最も払い出し倍率を有する役の倍率が適用されるとしているが、本発明はこれに限らず、全ての役における払い出し倍率を加算し、遊技者の賭けたコイン枚数に乗ずるように構成してもよい。

【0161】

次いでステップS53の処理では、遊技者の有するコイン残数の積算が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者がゲーム機10に投入したもののゲームに賭けることなく残存しているコインの枚数に、上述するステップS52において算出したコイン払い出し数を加算する。この処理が終了した後、ステップS54に処理を移す。

【0162】

次いでステップS54の処理では、コイン残数があるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者がゲーム機10に投入した、又はゲームで当選することにより払い出しを受けたことにより、ゲーム機10に貯留されているコインの残数があるか否かの判断を行う。CPU66は、当該コインの残数がないと判別した場合には、これ以上ゲームを続行することができないので、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了させ、当該コインの残数があると判別した場合には、ステップS55に処理を移す。

【0163】

次いでステップS55の処理では、払い出しスイッチが押動されたか否かの判

断が行われる。この処理において、C P U 6 6は、遊技者が払い出しスイッチ4 8を押動したか否かの判断を行う。C P U 6 6は、払い出しスイッチ4 8からの当該ボタンが押動されたことを示す信号を受信していない場合には、遊技者が払い出しスイッチ4 8を押動していないものと判別し、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了させ、払い出しスイッチ4 8からの当該ボタンが押動されたことを示す信号を受信した場合には、遊技者が払い出しスイッチ4 8を押動したものと判別し、ステップS 5 6に処理を移す。

【0164】

次いでステップS 5 6の処理では、コインの払い出し処理が行われる。この処理において、C P U 6 6は、ゲーム機1 0内に貯留されている、遊技者がゲーム機1 0に投入したがゲームに賭けられることのなかったコインの枚数と遊技者がゲームにより獲得したコインの枚数との合計枚数のコインを払い出すべく信号を払い出し装置8 2に送信し、当該信号を受信した払い出し装置8 2は当該合計枚数のコインを払い出し口5 2より排出する。以上の処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0165】

上述した各制御を行うことにより、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」又は「麻雀ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となるのである。

【0166】

[サーバの構成]

上述した実施形態においては、ゲーム機10のみからなる構成としたものであったが、図19に示す如く、ゲーム機10がサーバ80に接続されて、所定の情報の送受信をサーバ80と行うことができる構成とすることとしてもよい。具体的には、サーバ80が、上述した如き内部抽選を行い、その内部抽選データを端末装置であるゲーム機10に供給し、内部抽選データを受け取ったゲーム機10は、その内部抽選データに基づいて画像を表示させてもよい。もちろん、サーバ80は、内部抽選データに基づき表示させる画像を選択した上で、その画像データをゲーム機10に供給し、画像データを受け取ったゲーム機10は、その画像データに基づいて画像を表示させてもよい。

【0167】

即ち、サーバ80は、ゲーム機10を制御するものであり、以下の機能を有するものである。

【0168】

(A) 「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」機能。

【0169】

(B) 「前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる」機能。

【0170】

(C) 「前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セ

ルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる」機能

【0171】

(D) 「前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる」機能。

【0172】

(E) 「前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」機能。

【0173】

(F) 「前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、所定の組合せからなる符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記組合せに応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる」機能。

【0174】

このようにサーバ80がゲーム機10を制御するように構成されることで、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」又は「麻雀ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成し

てもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となるのである。

【0175】

また、サーバ80に接続されている端末装置としては、パーソナルコンピュータや、携帯電話等の携帯端末を用いてもよく、サーバ80は、表示させるための画像データ、その画像データを示すデータ及び音声データ等を端末装置に送信することによっても、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」又は「麻雀ゲーム」の興趣と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興趣と、を組み合わせることが可能となり、「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となるのである。

【0176】

更にまた、図19に示す如き構成を行うことにより、複数のゲーム機10を複数のサーバ80から1本の通信ケーブルではデータ送受信が不可能な距離の場所に設置した場合、更には、複数のゲーム機の各々をそれぞれ離れた場所に設置させた場合であっても、公衆電話回線網等の通信回線を介して、一元的に複数のゲーム機10を管理することができるのである。

【0177】

また、本明細書に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本明細書に記載されたものに限定されるものではない。

【0178】

【発明の効果】

本発明によれば、所謂「bingo・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記マトリクスの外周に接して位置する外周セルの内の1に表示された符号を、前記外周に沿って前記外周セルに隣接する外周セルに移動し、併せて前記隣接する外周セルに表示された符号を前記外周に沿って更に隣接する外周セルに移動し、この処理を全ての外周セルに対して実行することにより、全ての外周セルに表示された符号を当該外周セルに隣接する外周セルに移動せしめる外周セル移動手段と、前記マトリクスの外周に接する位置の全ての外周セルに囲まれた領域において前記外周セルに内接する位置の内周セルの内の1に表示された符号を、前記外周セルに沿って前記内周セルに隣接する内周セルに移動し、併せて前記隣接する内周セルに表示された符号を前記外周セルに沿って更に隣接する内周セルに移動し、この処理を全ての内周セルに対して実行することにより、全ての内周セルに表示された符号を当該内周セル隣接する内周セルに移動せしめる内周セル移動手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、「を有する」という構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「bingo・ゲーム」の興味と、有効セルに表示された符号の組合せを変更することによりライン上に役を完成させ、当該ラインが完成した場合の遊技媒体の払い出し数が変動するといった「ポーカー・ゲーム」の興味と、当該セルをどのように移動させると高倍率の遊技媒体の払い出しが享受され得る役が完成するかを推考するといった「パズル・ゲーム」の興味と、「組み合わせ」が可能となり、「bingo・ゲーム」における与えられたカードにおける複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということでは

なくて、当該カードに表示された符号を規則に従って並べ替えることにより役を完成させることができ、且つ、どの役によるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率が変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるゲーム機の概観を示す斜視図である。

【図2】 本発明によるゲーム機における表示装置の近傍の拡大正面図である。

【図3】 本発明の実施例であるゲーム機の主制御回路を示すブロック図である。

【図4】 本発明によるゲーム機の抽選結果の記録方法を示す概略図である

【図5】 本発明によるゲーム機で使用される符号コードと符号とを対応させるためのデータシートである。

【図6】 本発明の実施形態であるゲーム機の表示制御装置を示すブロック図である。

【図7】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図8】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図9】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図10】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図11】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図12】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図13】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図14】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図15】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図16】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図17】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフロ

ーチャートを示す図である。

【図18】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図19】 ネットワークを介してサーバとゲーム機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

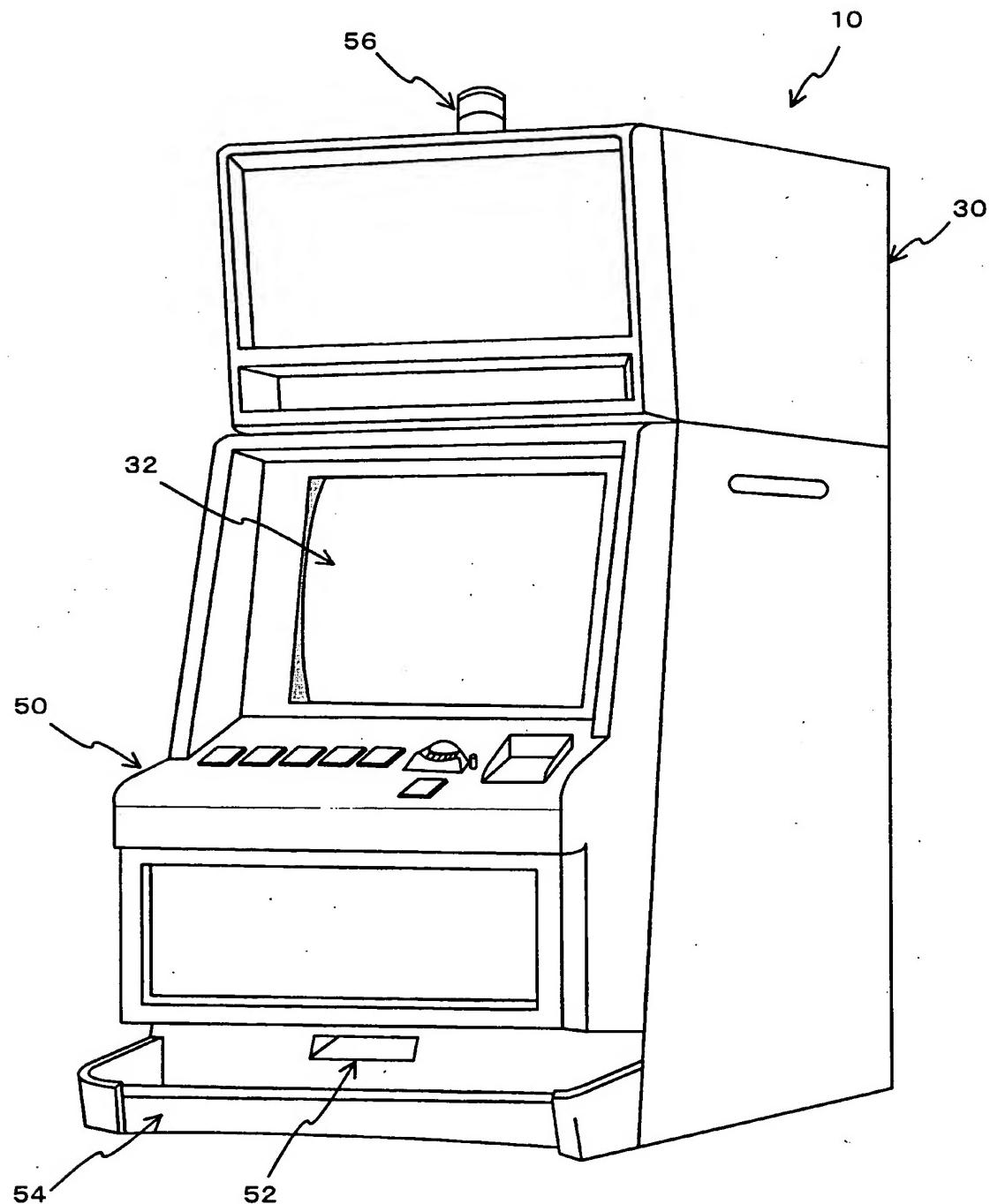
【符号の説明】

- 10 ゲーム機
- 30 筐体
- 32 表示装置
- 34、36 選択スイッチ
- 38 決定スイッチ
- 40 取り消しスイッチ
- 42 B E Tスイッチ
- 44 コイン投入口
- 46 紙幣投入口
- 48 払い出しスイッチ
- 50 台座部
- 58 コイン等検知センサ
- 60 主制御回路
- 62、72 インターフェイス回路群
- 64、204 入出力バス
- 66、206 C P U
- 68、208 R O M
- 70、210 R A M
- 76 通信用インターフェイス回路
- 80 サーバ
- 82 払い出し装置
- 200 表示制御装置

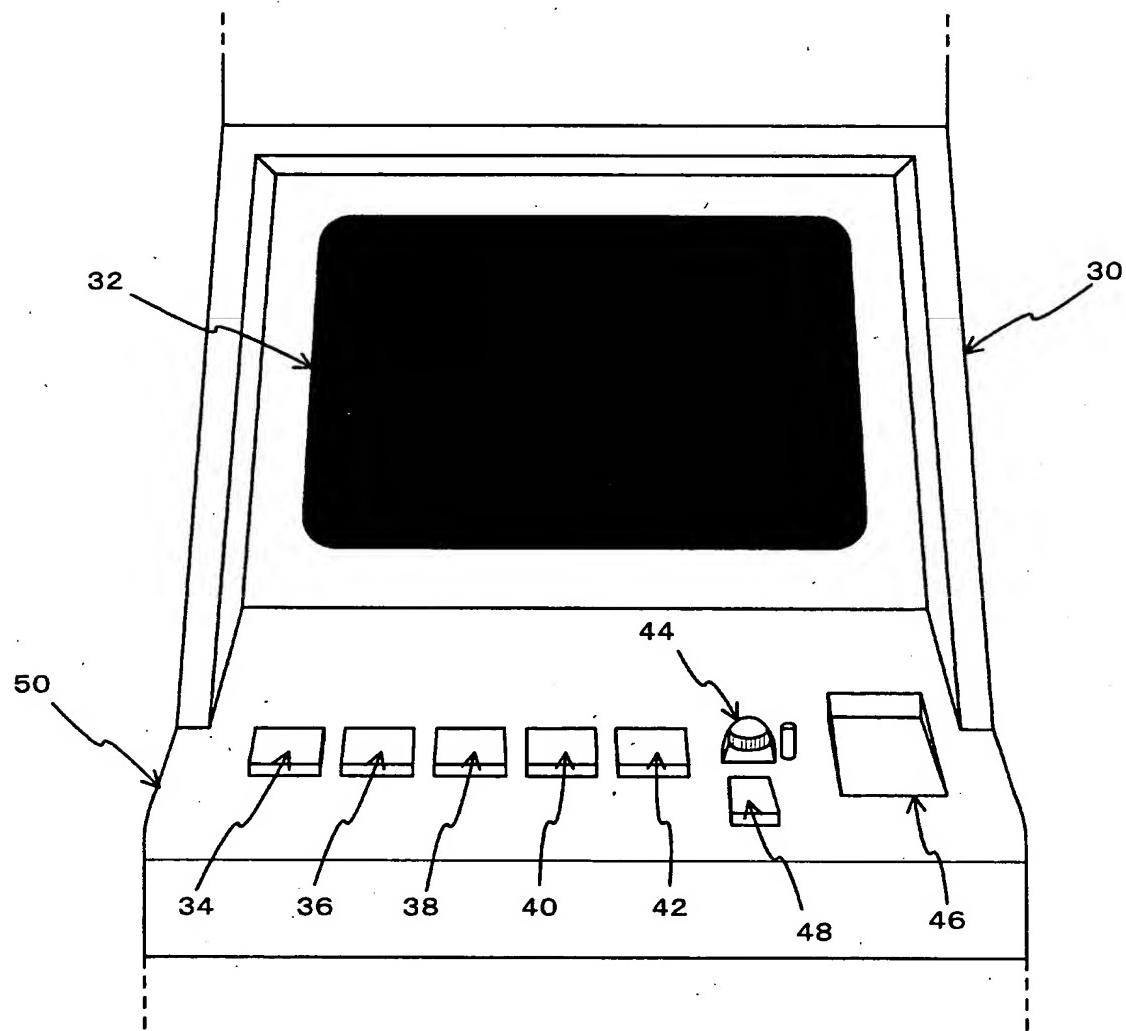
【書類名】

図面

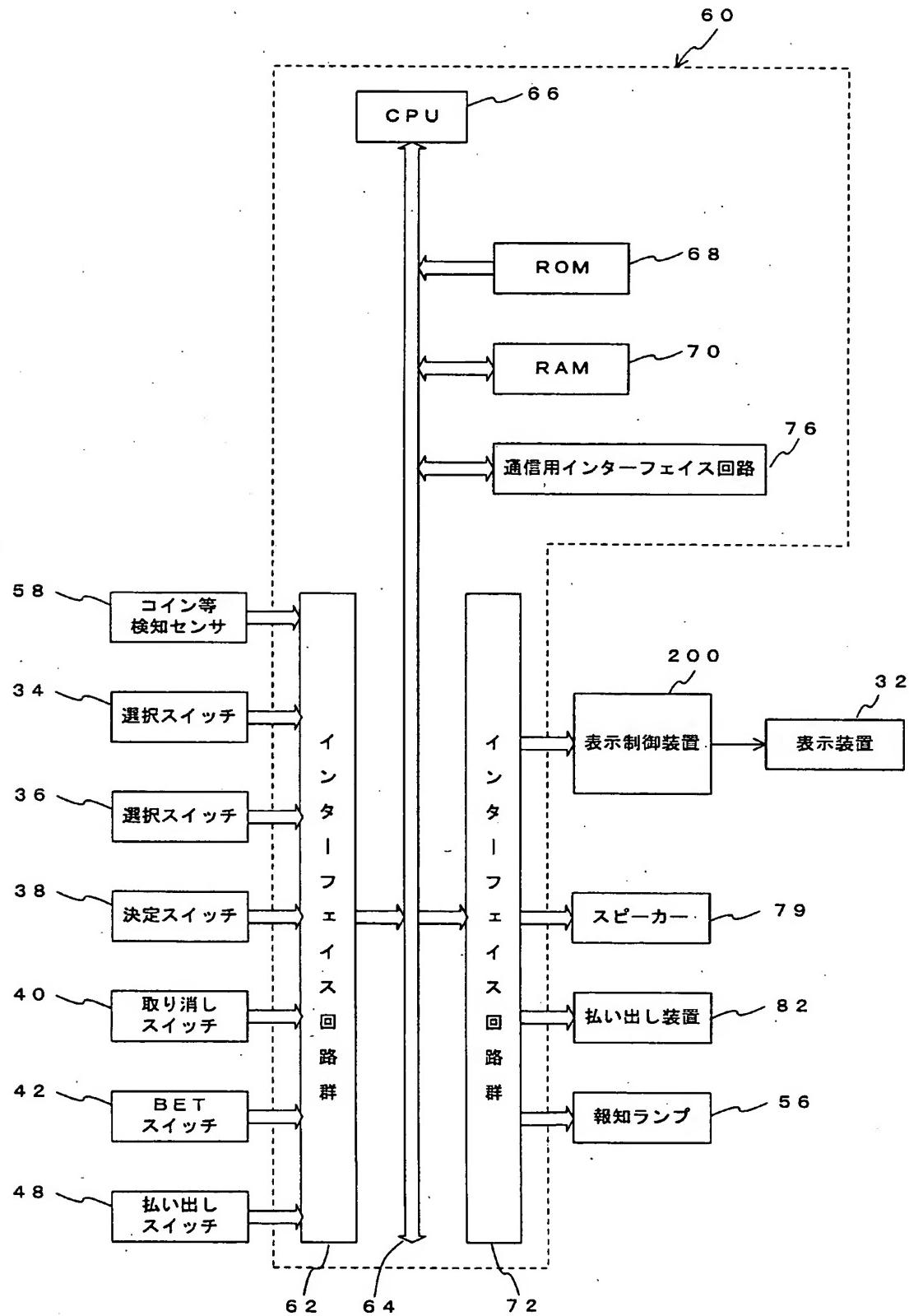
【図1】



【図2】



【図3】



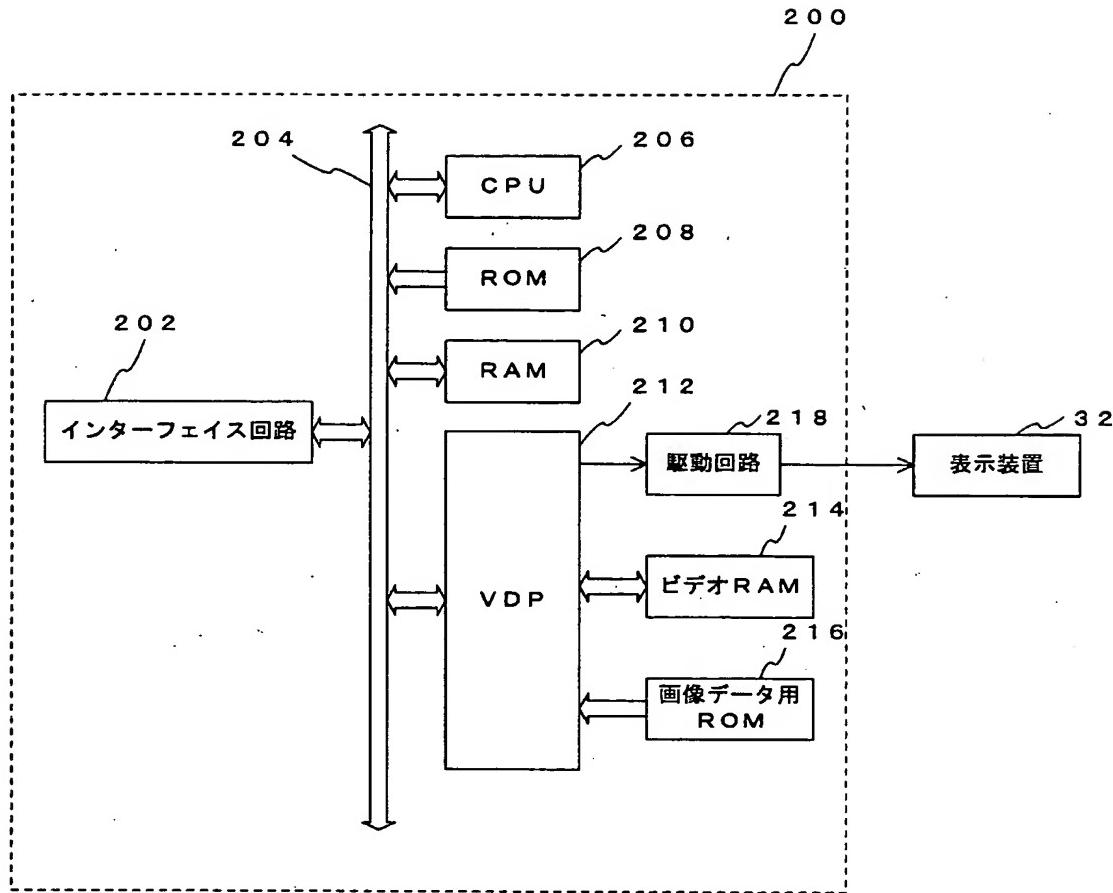
【図4】

抽選 No.	符号コード	抽選 No.	符号コード	抽選 No.	符号コード
01	13	09		17	
02	2A	10		18	
03	18	11		19	
04	48	12		20	
05	41	13		21	
06		14		22	
07		15		23	
08		16		24	

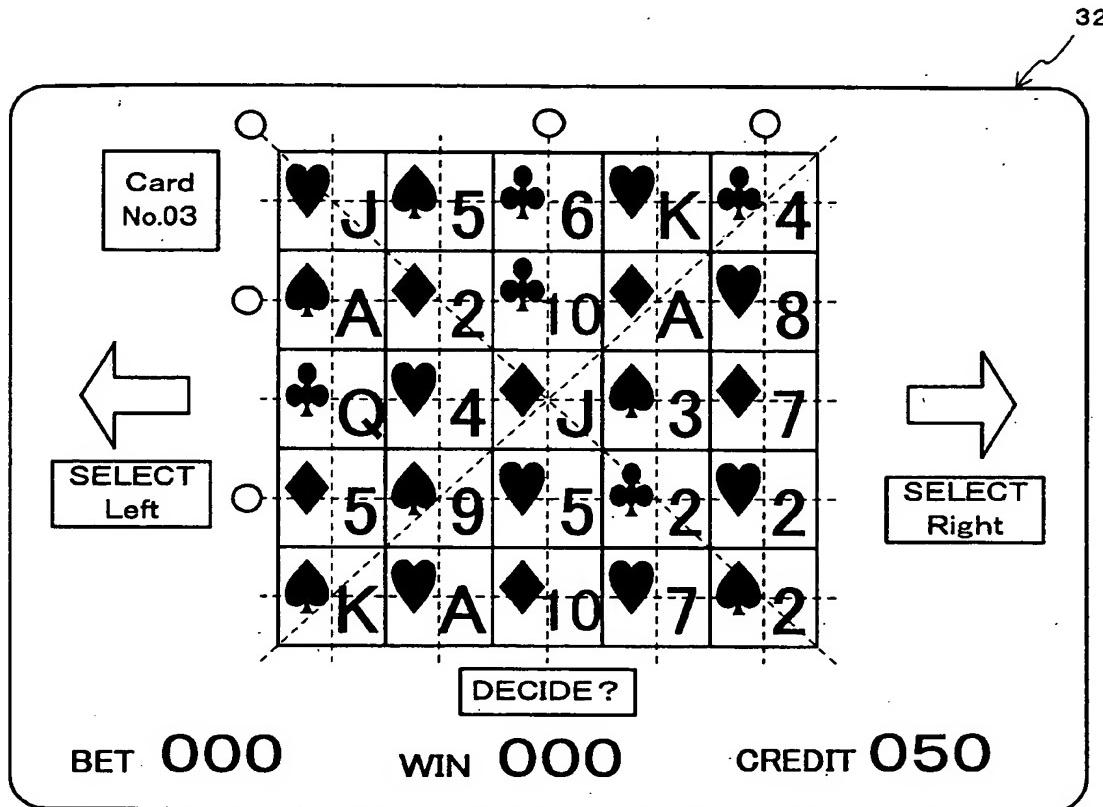
【図5】

スペード		ハート		ダイヤ		クラブ		その他	
符号コード	数字								
11	A	21	A	31	A	41	A	51	ジョーカー
12	2	22	2	32	2	42	2		
13	3	23	3	33	3	43	3		
14	4	24	4	34	4	44	4		
15	5	25	5	35	5	45	5		
16	6	26	6	36	6	46	6		
17	7	27	7	37	7	47	7		
18	8	28	8	38	8	48	8		
19	9	29	9	39	9	49	9		
1A	10	2A	10	3A	10	4A	10		
1B	J	2B	J	3B	J	4B	J		
1C	Q	2C	Q	3C	Q	4C	Q		
1D	K	2D	K	3D	K	4D	K		

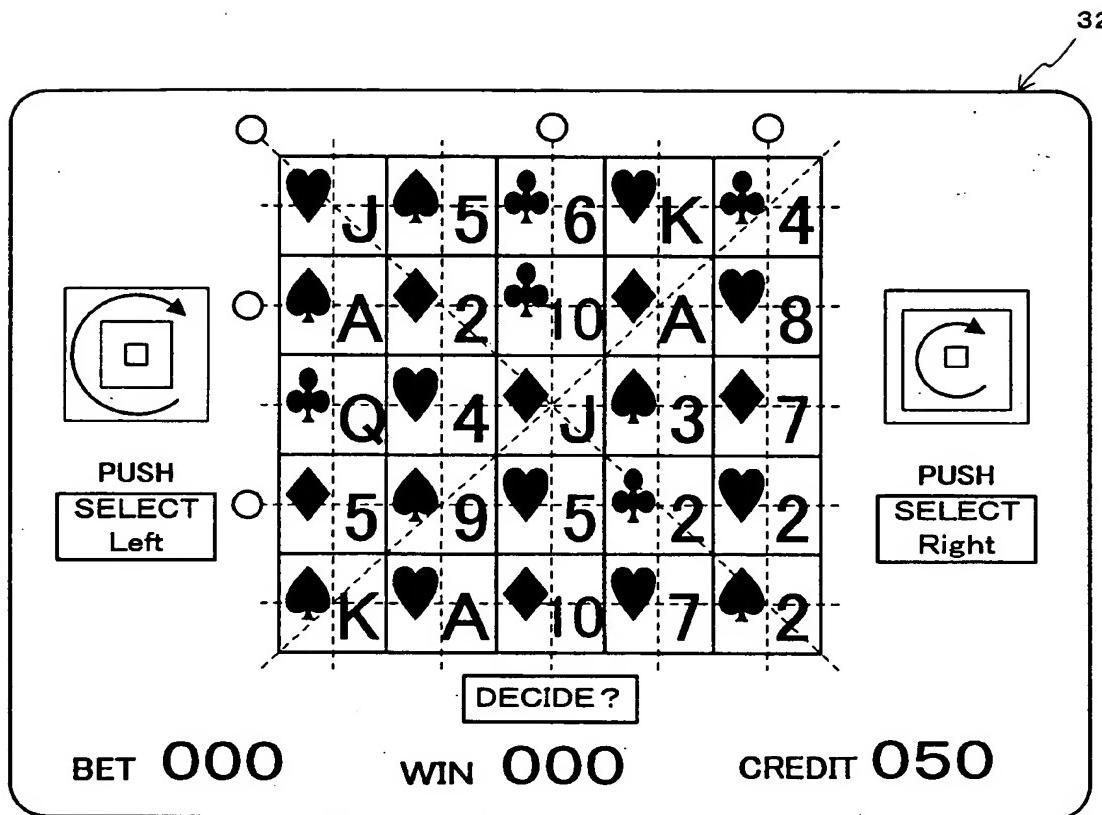
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

32

Q								O											
J		5		6		K		4		A		2		10		A		8	
Q		4		J		3		7		5		9		5		2		2	
K		A		10		7		2		K		A		10		7		2	

SERECTED CARDS

1st	9th	17th
2nd	10th	18th
3rd	11th	19th
4th	12th	20th
5th	13th	21st
6th	14th	22nd
7th	15th	23rd
8th	16th	24th

ROYAL STRAIGHT FLUSH	x 100
STRAIGHT FLUSH	x 50
FOUR OF A KIND	x 25
FULL HOUSE	x 9
FLUSH	x 6
STRAIGHT	x 4
THREE OF A KIND	x 3
TWO PAIR	x 2
ONE PAIR	x 1

BET 000
WIN 000
CREDIT 0050

【図10】

32

5		1			
	J	5	6	K	4
1	A	2	10	A	8
	Q	4	J	3	7
3	5	9	5	2	2
	K	A	10	7	2

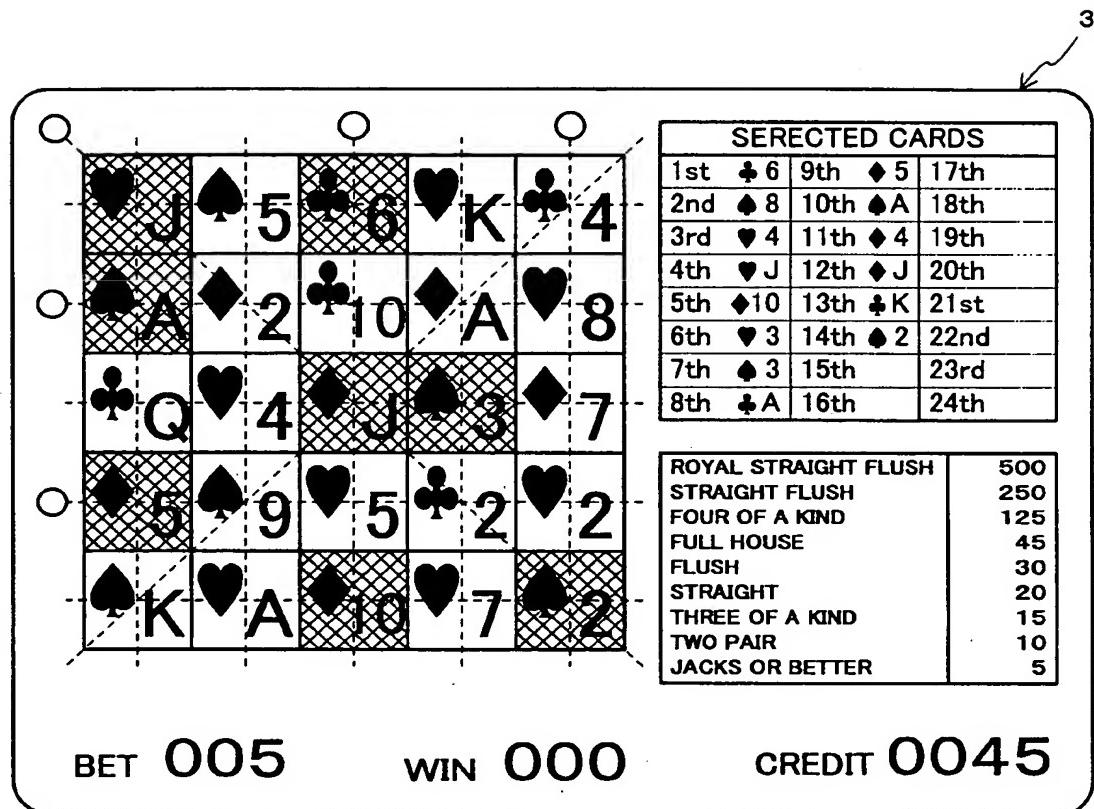
SELECTED CARDS		
1st	9th	17th
2nd	10th	18th
3rd	11th	19th
4th	12th	20th
5th	13th	21st
6th	14th	22nd
7th	15th	23rd
8th	16th	24th

ROYAL STRAIGHT FLUSH	x 100
STRAIGHT FLUSH	x 50
FOUR OF A KIND	x 25
FULL HOUSE	x 9
FLUSH	x 6
STRAIGHT	x 4
THREE OF A KIND	x 3
TWO PAIR	x 2
ONE PAIR	x 1

BET 010 WIN 000 CREDIT 0040

特2002-208864

【図11】



【図12】

32

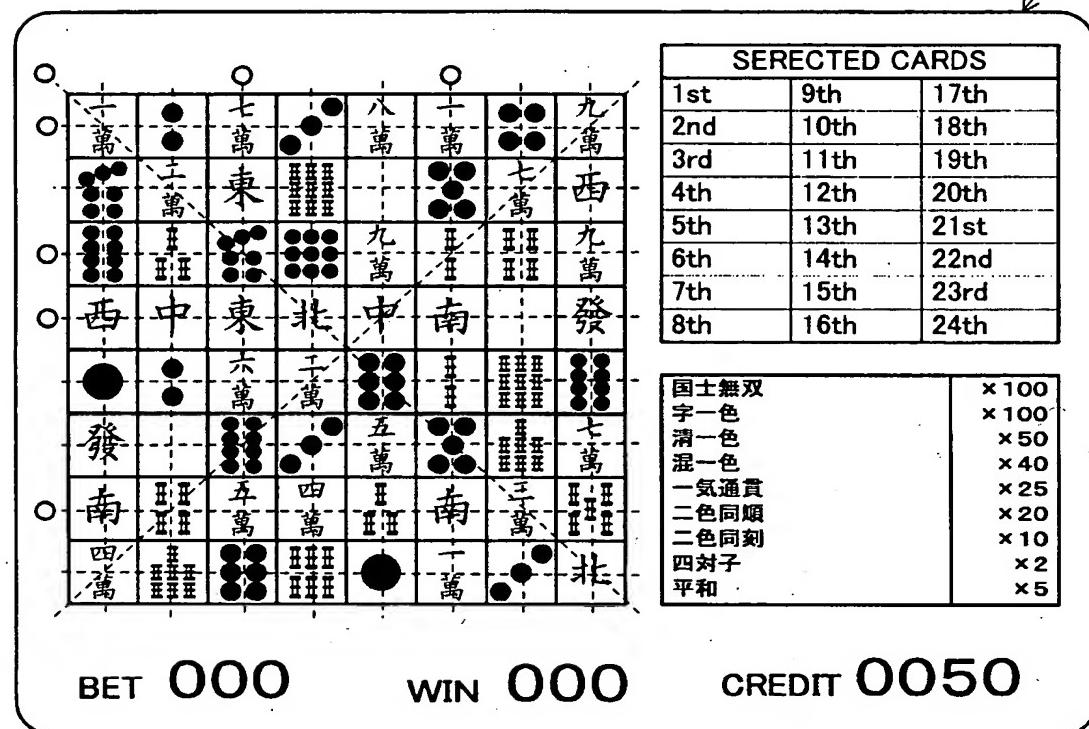
SERCECTED CARDS		
1st ♦ 6	9th ♦ 5	17th ♦ Q
2nd ♦ 8	10th ♦ A	18th ♦ 2
3rd ♦ 4	11th ♦ 4	19th
4th ♦ J	12th ♦ J	20th
5th ♦ 10	13th ♦ K	21st
6th ♦ 3	14th ♦ 2	22nd
7th ♦ 3	15th ♦ 6	23rd
8th ♦ A	16th ♦ 2	24th.

ROYAL STRAIGHT FLUSH	500
STRAIGHT FLUSH	250
FOUR OF A KIND	125
FULL HOUSE	45
FLUSH	30
STRAIGHT	20
THREE OF A KIND	15
TWO PAIR	10
JACKS OR BETTER	5

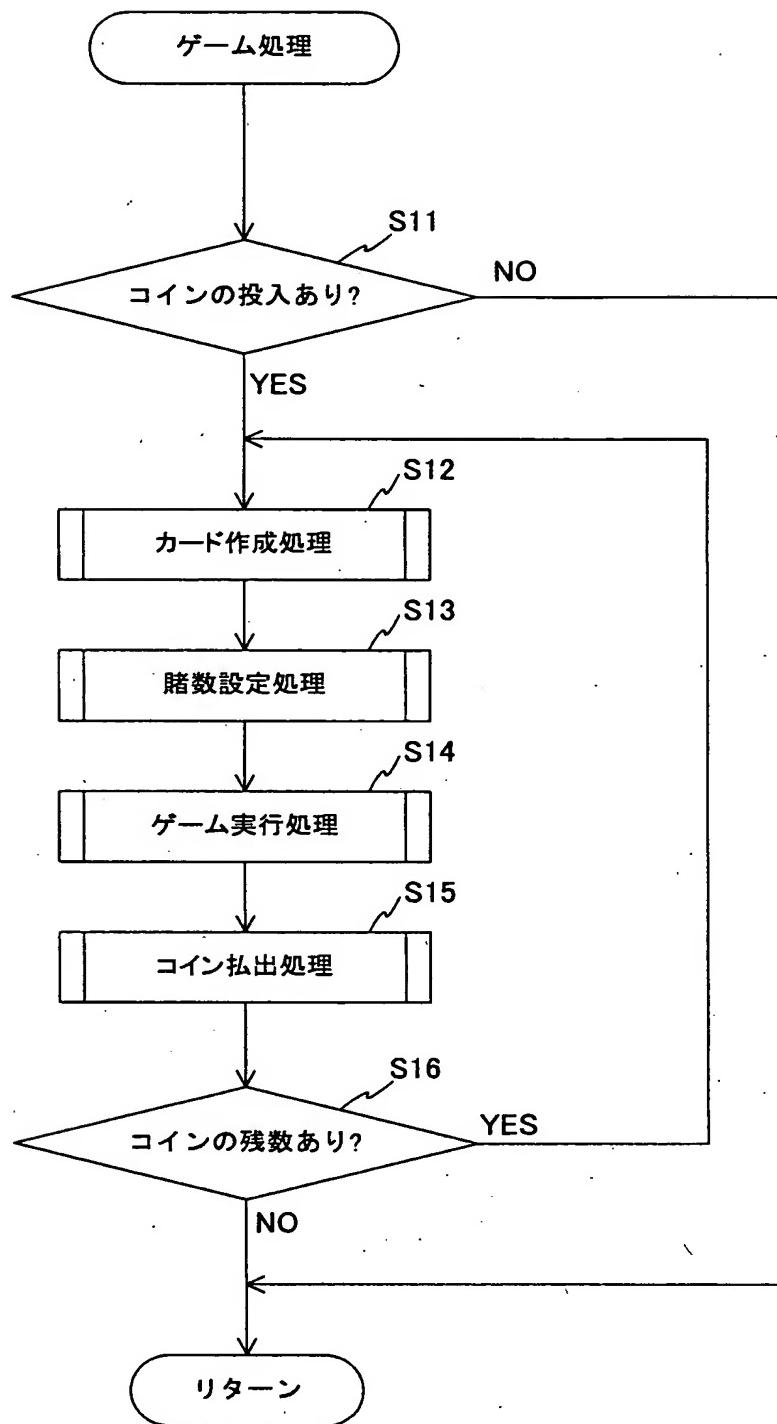
BET 005 WIN 045 CREDIT 0045

【図 1 3】

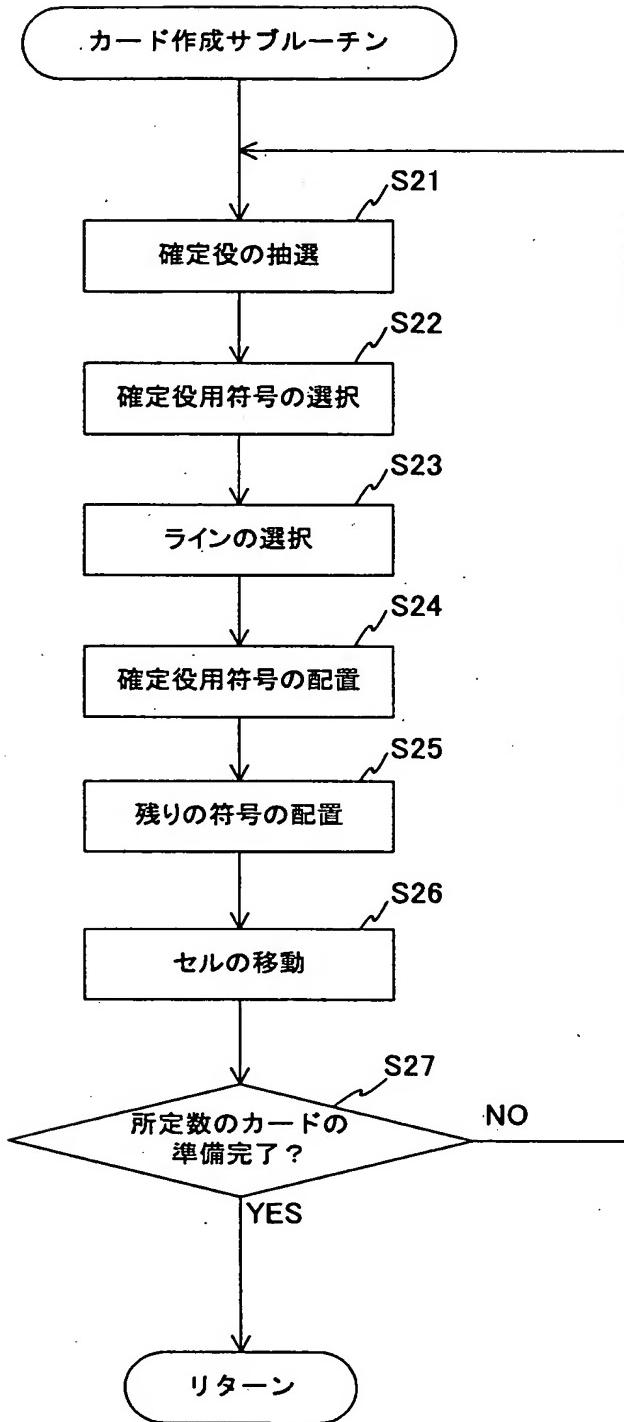
32



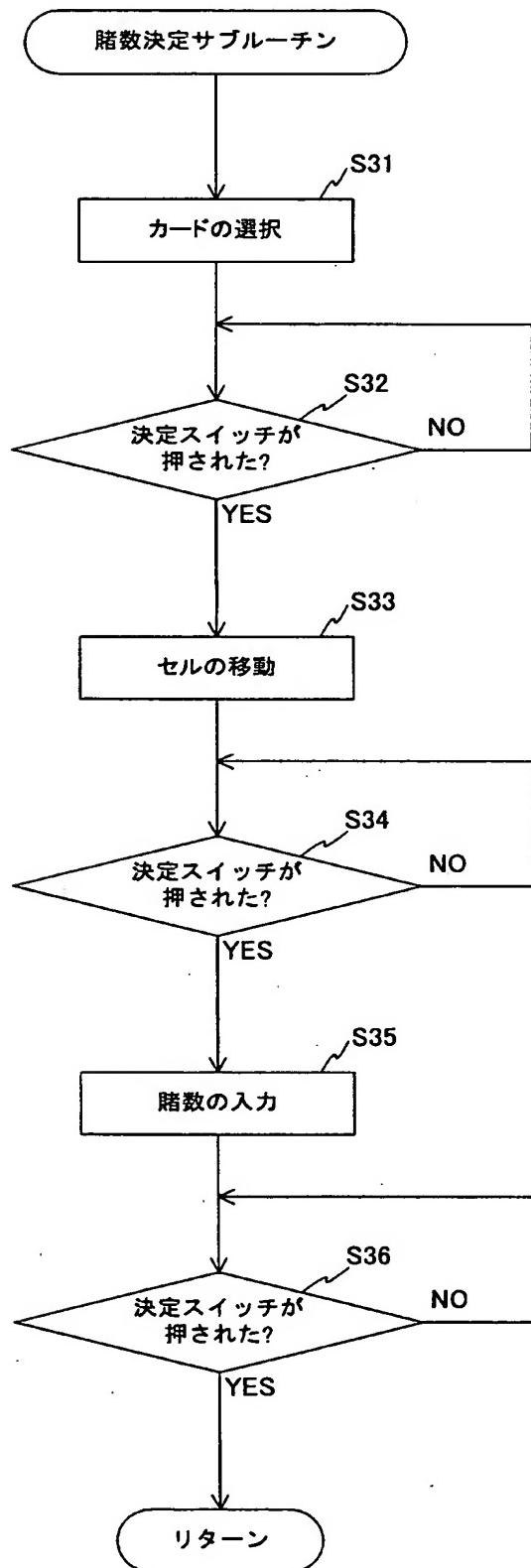
【図14】



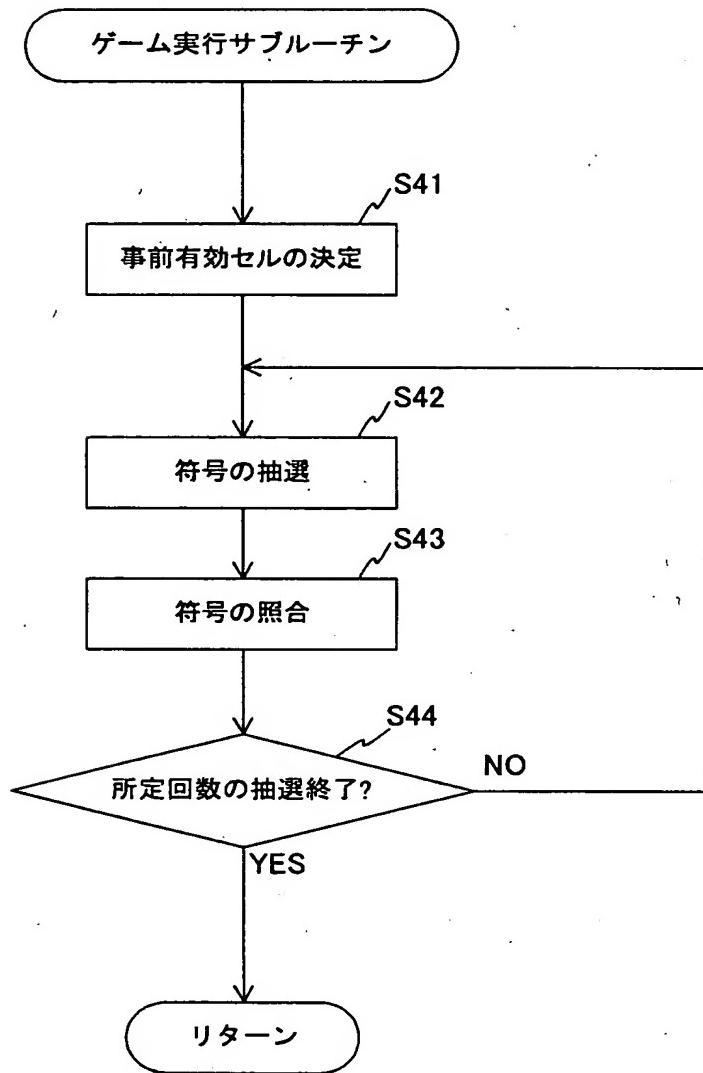
【図15】



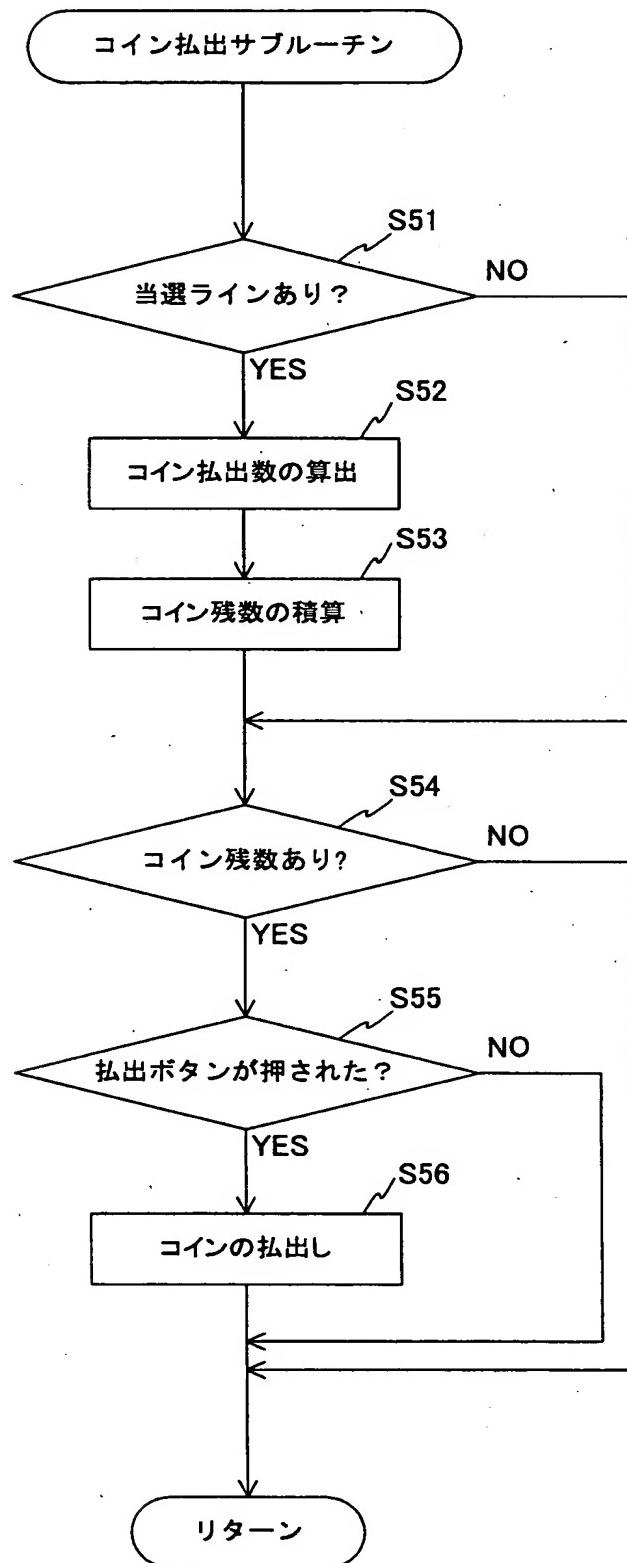
【図16】



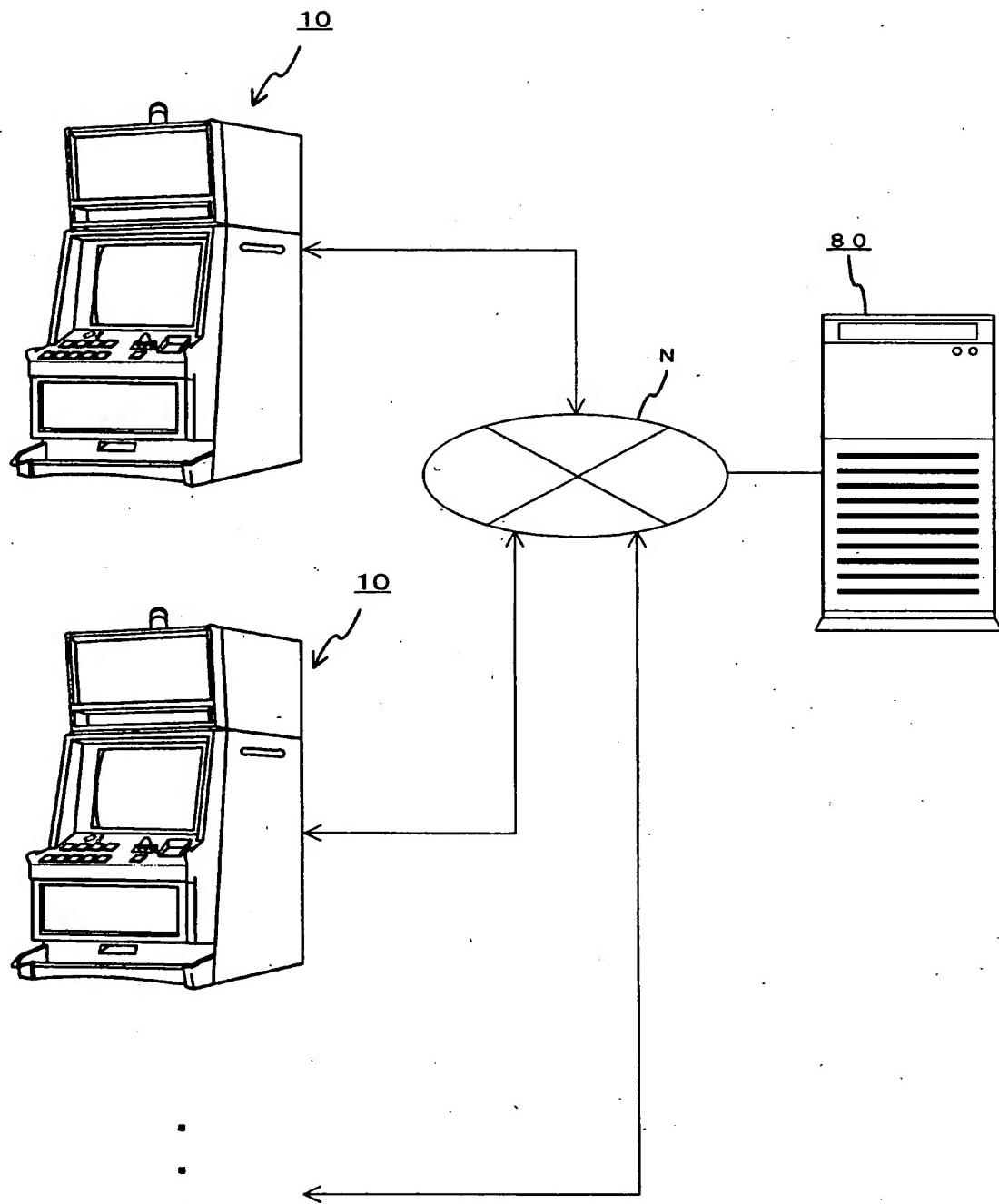
【図17】



【図18】



【図19】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ビンゴ・ゲームのようにマトリクス・カードを用いたゲームにおいて、遊技者に対してゲーム結果を左右し得る選択を可能とするための要素を附加したゲーム機を提供する。

【解決手段】 マトリクス・カードの各セルにトランプゲームのカードの図柄等を用い、当該セルを遊技者の意思で移動をさせた後にゲームを開始し、抽選によって1つのライン上のセルがすべて有効化され、且つ、当該ライン上でポーカー・ゲーム等の役が完成している場合にのみ、遊技者に対して所定の利益提供を行う。

【選択図】 図16

出願人履歴情報

識別番号 [598098526]

1. 変更年月日 1998年 7月23日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25

氏 名 アルゼ株式会社